

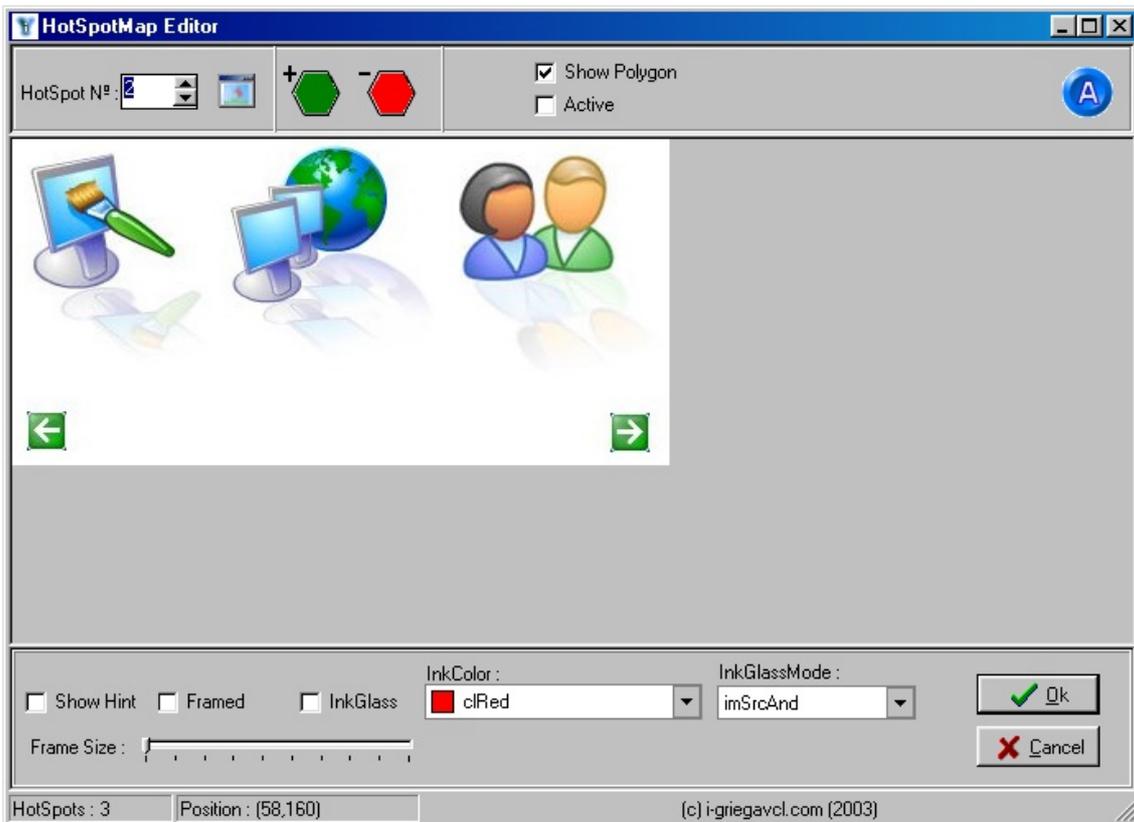
**Editor del componente
HotSpotMap**

1.- Introducción.

El editor del componente HotSpotMap nos permitirá introducir de forma cómoda todos los polígonos que nos definirán las zonas HotSpot del componente. Para ello debemos hacer lo siguiente.

- 1.- Seleccionar de la paleta de componente el componente HotSpotMap.
- 2.- Asignar a la propiedad Picture del componente una imagen.
- 3.- Pulsar dos veces (doble click) sobre el componente o con el botón derecho del ratón aparecerá un menú de contexto donde existirá una entrada llamada Edit.

Con esto aparecerá la ventana de edición del componente. Desde esta ventana, además de lo dicho anteriormente, también podremos modificar otras propiedades como veremos a continuación.

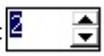


En esta ventana vemos varias zonas, una barra de herramientas en la parte superior, una parte central donde aparecerá la imagen seleccionada en la propiedad Picture de nuestro componente, un cajetín en la parte inferior con varias de las propiedades del componente y una barra de estado.

Vamos a ver cada una de estas partes con sus contenidos y como crear los polígonos que definirán nuestros HotSpots.

2.- Barra de Herramientas.

En esta barra de tareas aparecen una serie de controles que nos permitirán manejar todo lo relacionado con los polígonos que definirán los HotSpot del componente.

HotSpot N°: 
Este control nos indicará el número del polígono actual. Si vale -1 entonces no hay ninguno activo.


Muestra una ventana con propiedades del polígono actual (el que indica el control spin anterior. La ventana que aparece junto con la información que contiene se mostrará en el apartado 6.


Añade un nuevo polígono. En el apartado 5 se explican los pasos a seguir para anotar los puntos del polígono.


Elimina el polígono actual.

<input checked="" type="checkbox"/> Show Polygon <input type="checkbox"/> Active
Estos CheckBoxes son autoexcluyentes, al marcar uno se desmarca el otro y lo que harán será, Show Polygon mostrará el polígono actual (el indicado por HotSpot N°), según va cambiando el n° del polígono actual el la pantalla se dibuja el nuevo polígono. Active , hace que la imagen de pantalla se comporte como se comportará el componente cuando se ejecute la aplicación, es decir antes de acabar la edición del componente ya podemos ver como será su comportamiento.


Muestra la siguiente información :


3.- Cajetín “Otras Propiedades”

En la parte inferior de la ventana de edición encontramos una serie de propiedades del componente que podemos modificar. Si marcamos en la barra de herramientas el checkbox Active y vamos cambiando estas propiedades, podremos ver el resultado de cómo funcionarán los cambios hechos en el componente cuando este esté en ejecución.

4.- Barra de estado.

La barra de estado muestra dos informaciones, el nº total de Polígonos/HotSpots definidos y la posición (x,y) del puntero del ratón sobre la imagen.

5.- Zona de Edición.

En esta zona aparecerá la imagen seleccionada en la propiedad Picture del componente y en ella iremos marcando los puntos de los polígonos que vayamos creando.

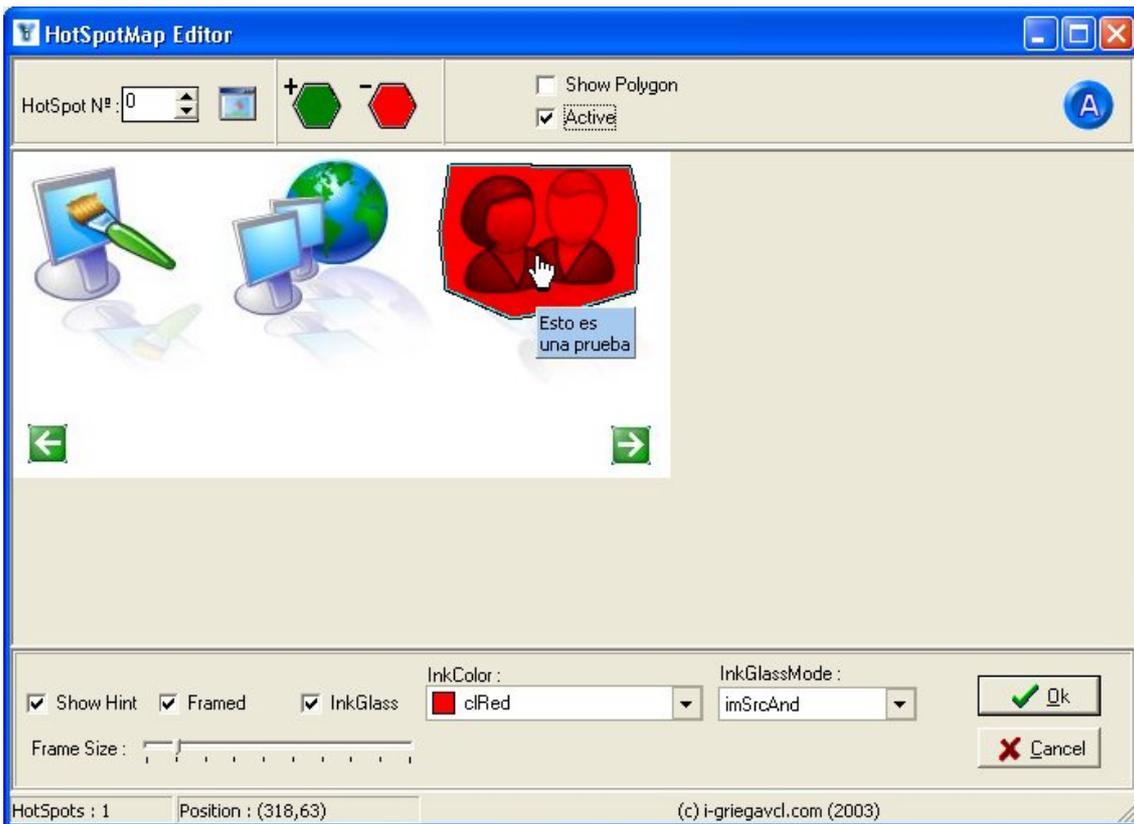
Los pasos para crear HotSpots (Polígonos) son los siguientes :

- 1.- Pulsar sobre el botón de la barra de herramientas 
- 2.- Pulsar sobre la imagen para ir formando el polígono, con cada pulsación aparecerán unos cuadraditos rojos que indicarán los puntos del polígono así como líneas uniendo los puntos.
- 3.- Cuando hayamos acabado, hacemos doble-click sobre la imagen para indicar que este es el último punto del polígono, o volvemos a pulsar sobre el botón , con lo que el punto anterior a la pulsación sobre este botón será el último punto del polígono.



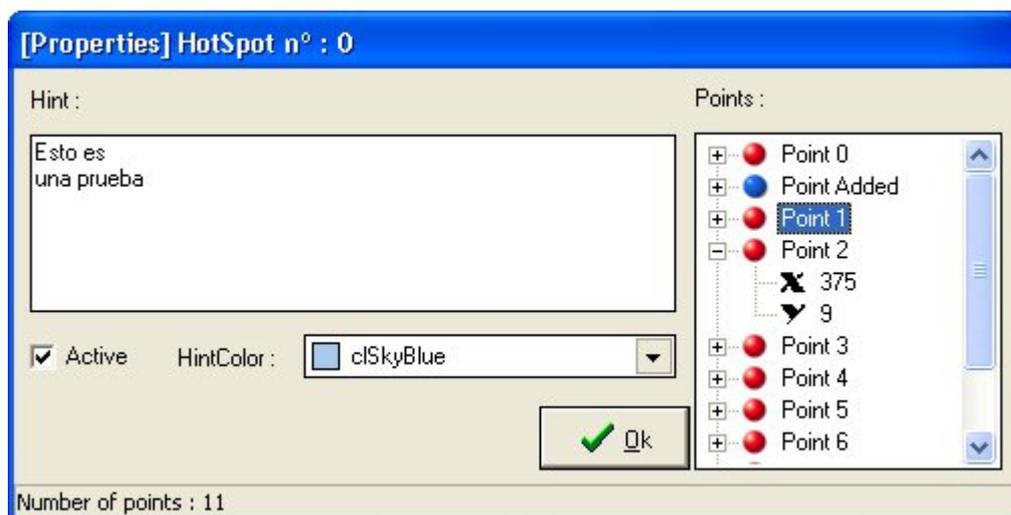
- 4.- Hecho esto aparecerá la ventana de propiedades del polígono/HotSpot creado que veremos en el apartado siguiente.

Si queremos ver como funcionará el componente en ejecución, marcamos el CheckBox Active de la caja de herramientas y pasamos el ratón sobre la imagen :

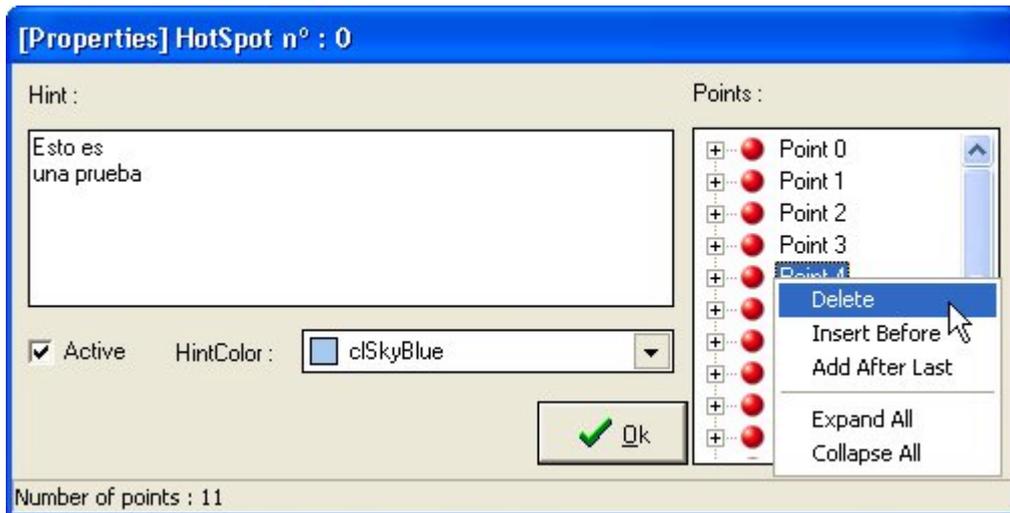


6.- Ventana de propiedades del HotSpot(Polígono).

Una vez marcado el último punto del polígono a través de un doble-click (o pulsando sobre el botón  de la caja de herramientas) o cuando pulsamos sobre el botón  aparecerá la ventana de propiedades del polígono actual esta ventana es la siguiente :



En esta ventana vemos que podemos cambiar las propiedades (1) **Hint**, (2) **HintColor** y (3) **Active** del HotSpot/Polígono actual. También podemos cambiar los puntos del mismo, para ello existe un menú contextual en el TreeView Points :



Como vemos en la imagen anterior, podemos (1) Borrar puntos (sólo aparecerá la opción 'Delete' si estamos situados sobre un punto y no aparecerá cuando estemos colocados sobre las entradas de las coordenadas x ó y), (2) Insertar y (3) Añadir al final. También se puede expandir todo el árbol o contraerlo.

Los puntos añadidos o insertados (que aparecen de color azul) lo hacen con valor $(x,y)=(0,0)$, pero se pueden modificar estos valores (o cualquier otro punto) pulsando dos veces sobre los elementos X e Y de los puntos.

Cuanto pulsamos 'Ok', las modificaciones hechas se guardarán como las propiedades del HotSpot. Si volvemos a pulsar sobre el botón , al mostrarse la ventana los puntos que pudiéramos haber añadido ya no aparecerán como tales, sino que aparecen igual al resto de los puntos del polígono.